

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### A. Latar Belakang Masalah

Komunikasi merupakan salah satu aspek fundamental yang tidak terpisahkan dari keberlangsungan hidup manusia dalam menjalin hubungan sosial dan tidak dapat dipisahkan dari aktivitas sosial sehari-hari. Dalam era digital, perkembangan teknologi informasi menyebabkan cara manusia berinteraksi mengalami perubahan signifikan. Media sosial menjadi ruang baru bagi individu untuk bertukar pesan, membangun relasi, dan mengekspresikan diri secara lebih cepat dan bebas. Kemajuan ini membuat komunikasi tidak lagi hanya berlangsung secara langsung melalui pertemuan fisik melainkan juga dimediasi oleh berbagai platform digital yang terhubung dalam jaringan internet.<sup>1</sup>

Sebagai bagian dari transformasi digital, jejaring sosial hadir sebagai media yang memberikan fasilitas bagi pengguna untuk saling bertukar informasi, menjalin komunikasi, serta membangun interaksi dengan individu lain yang memiliki kesamaan minat. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa media sosial berperan penting dalam membentuk cara individu memahami diri dan lingkungannya. Hal ini terutama tampak pada kelompok remaja, yang merupakan pengguna aktif media sosial. Masa remaja

---

<sup>1</sup> Rulli Nasrullah, *Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sioteknologi* (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2017), 15.

merupakan periode pencarian identitas, ketidakstabilan emosi, dan kebutuhan akan pengakuan sosial yang kuat.<sup>2</sup> Karena itu, media sosial menjadi ruang yang sangat berpengaruh dalam kehidupan mereka. Penggunaan media sosial pada remaja tidak hanya berdampak pada pola interaksi sosial, tetapi juga mempengaruhi perilaku, gaya hidup, serta kesejahteraan mental. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa intensitas penggunaan media sosial berkorelasi dengan perilaku impulsif, tekanan sosial, kecemasan, hingga konflik antar pengguna.<sup>3</sup> Fenomena ini menegaskan pentingnya memahami bagaimana remaja menggunakan media sosial, terutama *Platform* yang menjadi tren dalam beberapa tahun terakhir.

Salah satu *Platform* yang populer digunakan remaja adalah *Litmatch*, aplikasi berbasis *mobile* yang dirancang untuk mempertemukan pengguna secara acak melalui komunikasi teks, suara, maupun video. *Litmatch* menyediakan fitur seperti *Party Room*, *Voice Game*, *Soul Game*, hingga *video call*, yang memungkinkan interaksi spontan dan intens di antara pengguna.<sup>4</sup> Kemudahan berinteraksi serta fleksibilitas memilih identitas digital menjadikan *Litmatch* banyak diminati remaja sebagai ruang hiburan, pencarian teman, bahkan pembentukan komunitas virtual. Hingga tahun 2023, *Litmatch* tercatat telah digunakan oleh lebih dari 34 juta pengguna di berbagai wilayah dari berbagai negara.<sup>5</sup> Di Kalimantan, penggunaan aplikasi *Litmatch* oleh remaja memperlihatkan dinamika sosial yang tidak hanya bersifat interaktif, tetapi juga sarat dengan makna

---

<sup>2</sup> John W. Santrock, *Adolescence* (New York: McGraw-Hill, 2011), 24.

<sup>3</sup> Kuss & Griffiths, "Social Networking and Mental Health," *Journal of Behavioral Addictions*, 2017.

<sup>4</sup> *Top download online dating apps globally 2023*

<sup>5</sup> *Top download online dating apps globally 2023*

sosial dan psikologis. Remaja di wilayah ini tidak lagi memosisikan *Litmatch* semata-mata sebagai media hiburan, melainkan sebagai ruang digital yang memungkinkan terbentuknya relasi sosial, persaingan antarkelompok, serta sarana aktualisasi dan ekspresi diri. Melalui berbagai fitur yang disediakan, khususnya *Party Room*, remaja secara aktif terlibat dalam aktivitas adu sesi atau adu bakat antar kelompok yang dikenal sebagai *family* atau *squad*. Aktivitas ini pada awalnya bertujuan untuk menunjukkan kreativitas, meningkatkan popularitas, serta memperkuat solidaritas dan identitas kelompok di dalam komunitas *Litmatch*. Namun, dalam praktiknya, intensitas interaksi yang tinggi dan adanya kompetisi yang bersifat terbuka sering kali memunculkan gesekan antarpengguna.

Persaingan yang tidak dikelola dengan baik dapat berkembang menjadi *konflik* verbal, seperti saling ejek, penggunaan bahasa kasar, dan serangan personal yang berpotensi melukai pihak lain secara psikologis. Dalam beberapa kasus, *konflik* tersebut tidak berhenti pada ranah daring, tetapi berlanjut menjadi perdebatan yang semakin tajam, praktik perundungan verbal yang berulang, bahkan memicu pertikaian di dunia nyata. Kondisi Hal ini mengindikasikan bahwa ruang digital tidak sepenuhnya berada di luar dinamika sosial nyata remaja, akan tetapi memiliki keterkaitan yang erat dan saling memengaruhi. Fenomena tersebut dapat dipahami melalui perspektif teori *online disinhibition effect*, yang menjelaskan bahwa anonimitas, minimnya isyarat nonverbal, serta lemahnya kontrol sosial dalam komunikasi daring mendorong individu untuk mengekspresikan emosi dan

pendapat secara lebih bebas, impulsif, dan terkadang agresif.<sup>6</sup> Remaja cenderung merasa lebih aman dan berani menyampaikan komentar yang bersifat provokatif atau ofensif karena tidak berhadapan langsung dengan lawan bicara. Selain itu, faktor usia remaja yang masih berada pada tahap pencarian jati diri dan pengendalian emosi yang belum sepenuhnya matang turut memperkuat kecenderungan perilaku komunikatif yang tidak etis di ruang digital.

Dengan demikian, penggunaan *Litmatch* oleh remaja di Kalimantan dapat dipahami sebagai fenomena sosial yang memiliki dua sisi. Di satu sisi, aplikasi ini menyediakan ruang bagi remaja untuk membangun relasi sosial, menyalurkan bakat, dan memperluas jejaring pertemanan. Akan tetapi, apabila tidak disertai dengan literasi digital, pengawasan, dan pemahaman etika komunikasi yang memadai, interaksi yang terbangun berpotensi memunculkan konflik sosial yang berdampak negatif, baik secara psikologis maupun sosial. Oleh karena itu, temuan ini menegaskan pentingnya peran pendampingan, edukasi literasi digital, serta penguatan nilai-nilai komunikasi yang etis dalam penggunaan media sosial di kalangan remaja.<sup>7</sup> Selain itu, keberadaan sistem level dan karisma pada *Litmatch* menciptakan hierarki sosial digital yang berpengaruh pada perilaku pengguna. Remaja berlomba meningkatkan karisma dengan melakukan *top up* dan memberikan *gift* kepada pengguna lain. Dalam konteks tertentu, hal ini menjadi simbol status sosial digital, yang dapat memicu sikap kompetitif, kebutuhan akan validasi, serta

---

<sup>6</sup> John Suler, "the online disinhibition effect" *cyberpsychology & behavior*, vol.7, No.3,2004

<sup>7</sup> Adam N. Joinson, *Disinhibition and the Internet* (New York: Psychology Press,2007)

kecenderungan membangun citra diri yang tidak selalu sesuai dengan realitas.<sup>8</sup> Tidak sedikit remaja yang memiliki banyak akun untuk tujuan pencitraan, menghindari sanksi, atau bahkan memprovokasi konflik di ruang publik aplikasi. Fenomena sosial di *Litmatch* juga sering kali berujung pada konflik nyata di kalangan remaja Kalimantan. Kesalahpahaman dalam *chat*, provokasi antar pengguna, atau persaingan antar grup dapat berkembang menjadi pertemuan langsung (COD) yang berujung pada pertengkaran fisik. Sebagian kasus bahkan melibatkan penggunaan senjata tajam, sehingga menimbulkan dampak serius terhadap keselamatan pengguna.

Situasi ini menunjukkan bahwa interaksi digital dapat berpengaruh langsung terhadap perilaku sosial remaja di kehidupan nyata. Meski demikian, tidak semua penggunaan *Litmatch* berdampak negatif. Banyak remaja memanfaatkan *Platform* ini untuk menjalin pertemanan, berbagi cerita, mencari dukungan emosional, atau menghilangkan rasa jenuh. Namun kompleksitas dinamika komunikasi remaja di *Litmatch*, terutama di Kalimantan, memperlihatkan pentingnya kajian ilmiah yang lebih mendalam mengenai pola komunikasi, bentuk interaksi, serta dampaknya terhadap perilaku sosial.

Grup *Bastard* Kalimantan merupakan salah satu kelompok (*group/family*) pengguna aplikasi *Litmatch* yang terdiri dari remaja laki-laki dan perempuan asal Kalimantan. Keberadaan grup ini terbentuk secara informal sebagai bagian dari

---

<sup>8</sup> Pierre Bourdieu, *Distinction* (London: Routledge, 1984), 56

dinamika komunitas virtual *Litmatch*, khususnya pada fitur *Party Room* dan ruang interaksi kelompok. Dalam penelitian ini, Grup *Bastard* Kalimantan dipilih sebagai fokus kajian karena menunjukkan intensitas interaksi yang tinggi serta kecenderungan konflik yang lebih dominan dibandingkan grup *Litmatch* Kalimantan lainnya. Secara struktural, Grup *Bastard* Kalimantan umumnya beranggotakan sekitar 10 hingga 15 orang remaja dengan rentang usia yang masih berada pada fase perkembangan emosional yang belum stabil. Kondisi psikologis tersebut berpengaruh terhadap pola komunikasi yang mereka bangun, yang cenderung bersifat impulsif, reaktif, dan emosional. Interaksi dalam grup ini tidak hanya bertujuan untuk hiburan atau memperluas relasi pertemanan, tetapi juga sering digunakan sebagai sarana menunjukkan eksistensi diri, dominasi kelompok, serta kekuatan simbolik di ruang digital *Litmatch*.

Dalam praktik komunikasinya, Grup *Bastard* Kalimantan memperlihatkan penggunaan pola komunikasi *linear* dan pola komunikasi dua arah secara bersamaan. Pola komunikasi *linear* tampak ketika anggota grup menyampaikan pesan provokatif, ejekan, atau pernyataan sepihak tanpa mengharapkan dialog yang konstruktif. Sementara itu, pola komunikasi dua arah muncul dalam bentuk adu argumen, balasan verbal, serta *respons* berantai yang sering kali berkembang menjadi konflik terbuka antarpengguna. Kombinasi kedua pola ini menjadikan dinamika komunikasi dalam grup bersifat tidak stabil dan rawan eskalasi konflik. Selain itu, karakteristik komunikasi dalam Grup *Bastard* Kalimantan juga dipengaruhi oleh anonimitas identitas digital yang disediakan *Litmatch*. Anonimitas tersebut mendorong munculnya keberanian berlebih dalam menyampaikan ujaran

kasar, candaan sensitif, serta serangan personal yang tidak jarang melanggar etika komunikasi. Fenomena ini sejalan dengan konsep *online scrhibition effect*, di mana individu merasa lebih bebas mengekspresikan emosi negatif karena minimnya kontrol sosial dan tidak adanya kontak tatap muka langsung. Konflik yang bermula dari interaksi daring dalam Grup *Bastard* Kalimantan tidak jarang meluas ke ranah sosial di luar aplikasi. Kesalahpahaman, provokasi, dan persaingan antarkelompok berpotensi memicu permusuhan berkelanjutan, bahkan dalam beberapa kasus berujung pada pertemuan langsung yang mengandung risiko kekerasan fisik. Hal ini menunjukkan bahwa pola komunikasi digital dalam grup tersebut memiliki keterkaitan erat dengan perilaku sosial remaja di dunia nyata.

Dengan demikian, Grup *Bastard* Kalimantan dalam penelitian ini dipahami sebagai representasi kelompok remaja *Litmatch* yang memperlihatkan dinamika komunikasi digital yang kompleks, konfliktual, dan sarat muatan emosional. Keberadaan grup ini menegaskan pentingnya literasi digital, pengendalian emosi, serta penguatan etika komunikasi bagi remaja agar interaksi di ruang media sosial tidak berkembang menjadi perilaku yang merugikan diri sendiri maupun orang lain. Grup *Bastard* Kalimantan memiliki tingkat aktivitas yang lebih tinggi dibandingkan grup *Litmatch* Kalimantan lainnya. Tingginya aktivitas tersebut dapat dilihat dari frekuensi kehadiran anggota dalam *Party Room*, intensitas percakapan yang berlangsung hampir setiap hari, serta keterlibatan anggota dalam berbagai bentuk interaksi, baik yang bersifat hiburan maupun konflik. Anggota Grup *Bastard* Kalimantan cenderung aktif memulai percakapan, memancing *respons* dari pengguna lain, serta mempertahankan eksistensi grup melalui interaksi yang terus-

menerus di ruang publik aplikasi *Litmatch*. Aktivitas Grup *Bastard* Kalimantan tidak hanya ditunjukkan melalui komunikasi yang bersifat positif, seperti bercanda atau berinteraksi santai, tetapi juga melalui keterlibatan dalam adu argumen, provokasi verbal, dan persaingan antarkelompok. Hal inilah yang membedakan grup ini dari grup *Litmatch* Kalimantan lainnya, yang umumnya hanya memanfaatkan aplikasi sebagai sarana hiburan dan komunikasi dua arah yang relatif lebih terkendali.

Pada grup lain, interaksi cenderung bersifat situasional dan tidak berlangsung secara intens, sementara pada Grup *Bastard* Kalimantan, komunikasi terjadi secara berulang dan berkelanjutan. Lebih lanjut, tingkat keaktifan Grup *Bastard* Kalimantan juga dipengaruhi oleh karakter anggota grup yang memiliki kebutuhan tinggi akan pengakuan sosial dan eksistensi digital. Anggota grup berupaya mempertahankan popularitas dan dominasi di ruang *Litmatch* dengan terus terlibat dalam percakapan terbuka, baik sebagai komunikator utama maupun sebagai pihak yang *merespons* konflik.

Kondisi ini menjadikan Grup *Bastard* Kalimantan sebagai salah satu grup yang paling menonjol dan mudah dikenali oleh pengguna *Litmatch* lainnya di Kalimantan. Dengan mempertimbangkan fenomena yang telah dipaparkan, penelitian ini dilakukan untuk memahami secara lebih komprehensif bagaimana pola komunikasi remaja Kalimantan dalam menggunakan aplikasi *Litmatch*, serta bagaimana penggunaan *Platform* ini memengaruhi perilaku, relasi sosial, dan dinamika interaksi antar sesama pengguna. Masih di perlukan penelitian yang mendalam mengenai pola komunikasi remaja pengguna sosial media *litmatch* pada

remaja Kalimantan. Oleh karena itu penelitian ini mengangkat judul **POLA KOMUNIKASI REMAJA PENGGUNA MEDIA SOSIAL LITMACH (STUDI KASUS PADA GRUP BASTARD KALIMANTAN).**

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan permasalahan diatas mengenai pola hidup remaja penggunaan sosial media *litmatch* studi kasus remaja di Kalimantan, maka peneliti berfokus pada:

1. Bagaimana pola komunikasi penggunaan media sosial *litmatch* di kalangan remaja di Kalimantan?
2. Apa saja dampak yang ditimbulkan oleh penggunaan media sosial *litmatch* terhadap pola komunikasi remaja di kalimantan?

### **C. Tujuan Penelitian**

Dari rumusan masalah di atas peneliti memiliki tujuan :

1. Untuk menganalisis pola komunikasi penggunaan media sosial *litmatch* di kalangan grup remaja di Kalimantan, termasuk frekuensi, durasi, aktivitas, dan obrolan random yang memicu permasalahan.
2. Untuk menganalisis dampak penggunaan media sosial *litmatch* terhadap pola komunikasi remaja di Kalimantan, seperti interaksi sosial, akademik, dan kesejahteraan mental.

#### **D. Signifikansi Penelitian**

Penelitian ini secara teoritis diharapkan mampu memberikan kontribusi terhadap pengembangan kompetensi remaja dalam memanfaatkan media sosial *Litmatch*, khususnya dalam memahami dan membentuk pola komunikasi yang muncul melalui interaksi pada media komunikasi daring tersebut. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan mengenai bagaimana individu membangun pola komunikasi yang cenderung bergantung pada aplikasi digital, serta bagaimana proses pertukaran informasi di dalamnya dapat menimbulkan dampak positif maupun negatif.

Secara praktis, penelitian ini bermanfaat bagi peneliti untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai penggunaan media sosial *Litmatch* sebagai sarana komunikasi sehingga dapat mendorong pemanfaatan yang lebih bijak, terutama bagi remaja di Kalimantan. Penelitian ini juga diharapkan memberikan manfaat bagi remaja pengguna *Litmatch* melalui peningkatan pengetahuan dan kesadaran sehingga mereka dapat menggunakan aplikasi tersebut secara lebih positif, bertanggung jawab, dan sesuai dengan tujuan sosial yang konstruktif.

## E. Definisi Operasional

### 1. Pola Komunikasi

Pola komunikasi dalam penelitian ini didefinisikan sebagai bentuk interaksi yang terbangun secara berulang antara remaja pengguna *Litmatch* Grup *Bastard* Kalimantan dalam proses pertukaran pesan. Pola komunikasi dioperasionalkan melalui arah komunikasi (satu arah/*linear* dan dua arah), bentuk pesan yang digunakan (teks dan suara), serta *respons* atau umpan balik yang muncul dalam interaksi. Data diperoleh melalui observasi aktivitas komunikasi di *Party Room*, wawancara dengan anggota grup, serta dokumentasi percakapan yang dilakukan selama periode penelitian November hingga Desember 2024. Landasan teoritis komunikasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah model komunikasi Harold D. Lasswell dengan rumusan *who says what in which channel to whom with what effect*.

Teori ini dioperasionalkan untuk menganalisis pelaku komunikasi, isi pesan, saluran komunikasi (fitur *Litmatch*), penerima pesan, serta dampak komunikasi terhadap interaksi dan perilaku sosial remaja. Selain itu, penelitian ini menggunakan teori komunikasi dari Wilbur Schramm yang menekankan bahwa komunikasi dan komunikan merupakan proses berbagi makna (*sharing of meaning*) antara komunikator dan komunikan merupakan pengalaman yang disebut *field of experience*.

Menurut schramm<sup>9</sup>, keberhasilan komunikasi sangat dipengaruhi oleh kesamaan pengalaman, latar belakang, serta pemahaman antara pihak yang berkomunikasi, sehingga pesan dapat ditafsirkan secara tepat. Penerapan teori disusun berlandaskan temuan data kualitatif yang dihimpun berdasarkan hasil observasi serta wawancara selama November–Desember 2024. Penelitian komunikasi dalam konteks ini merupakan penelitian kualitatif yang bertujuan memahami proses dan dinamika komunikasi remaja dalam penggunaan media sosial *Litmatch*. Penelitian difokuskan pada pemaknaan pengalaman informan serta interpretasi peneliti terhadap pola komunikasi yang terbentuk dalam Grup *Bastard* Kalimantan selama periode penelitian November sampai Desember 2024.

## 2. Remaja

Remaja adalah individu yang berada pada rentang usia 17+ pada masa ini, individu mengalami perubahan gaya bicara, aktivitas, mental, sosial dll. biasanya remaja merupakan periode transisi yang kompleks dan dinamis, yang membutuhkan dukungan dari lingkungan agar remaja dapat berkembang secara optimal. Remaja yang saya maksud adalah anggota grup *bastrad* Kalimantan di *litmatch* biasanya perkumpulan remaja laki laki dan perempuan yang sering adanya pertikaian antar pengguna biasanya remaja

---

<sup>9</sup> Emile G. McAnany, *Wilbur Schramm: Beginnings of the Communication Field*, *Communication Research Trends*, Vol. 33, No. 4, 2014

yang ada di dalam grup ini masih mempunyai emosi yang tidak stabil karena salah satunya umur mereka yang belum mencukupi, di dalam grup *bastrad kalimantan* ini terdiri dari 10 sampai 15 orang yang suka mencari masalah ke sesama pengguna.

### 3. Litmatch

*Litmatch* adalah aplikasi kencan (dating app) yang memberikan fasilitas bagi pengguna untuk menyusun identitas personal, menelusuri pengguna lain, dan menjalin interaksi dengan pihak yang dinilai kompatibel berdasarkan preferensi dan algoritma pencocokan. Di aplikasi *litmatch* mempunyai fitur-fitur utama yaitu pembuatan profil pengguna yang dapat membuat profil pribadi berisi informasi nama, usia, lokasi, foto, dan deskripsi diri. dan pengguna dapat mengunggah beberapa foto atau video untuk menampilkan diri secara visual.

Selain itu ada fitur mekanisme pencocokan yaitu aplikasi akan mencocokkan pengguna berdasarkan preferensi yang telah di atur, selain itu ada fitur *partymatch* yang paling sering di gunakan pengguna *litmatch* dengan komunikasi dan interaksi biasanya mereka juga menggunakan fitur *voicematch* pengguna saling suka atau *match* dapat memulai berkomunikasi melalui obrolan pribadi, aplikasi *litmatch* dirancang untuk memfasilitasi perkenalan dan kencan antara pengguna yang saling tertarik, dengan fokus pada kecocokan Di *litmatch* saya fokus pada satu grup yaitu *bastard Kalimantan*, peneliti mengambil satu grup di antara banyak nya grup, karena menurut peneliti grup ini lebih sering berkelahi kepada sesama pengguna

dan menurut peneliti mereka menggunakan pola komunikasi *linear* dan komunikasi dua arah. Sedangkan grup Kalimantan yang lain lebih sering menggunakan komunikasi dua arah saja.

#### 4. Bastrad Kalimantan

Bastard Kalimantan dalam penelitian ini didefinisikan sebagai sebuah kelompok (*group/family*) pengguna aplikasi Litmatch yang beranggotakan remaja asal Kalimantan dan aktif berinteraksi melalui berbagai fitur komunikasi seperti *Party Room* dan ruang obrolan. Kelompok ini dioperasionalkan berdasarkan komposisi anggotanya yang terdiri dari remaja laki-laki dan perempuan, tingkat keaktifan interaksi yang ditunjukkan melalui frekuensi dan intensitas komunikasi, serta bentuk komunikasi yang muncul, baik komunikasi linear berupa pesan satu arah seperti ejekan atau provokasi, maupun komunikasi dua arah berupa respons dan adu argumen.

Selain itu, dinamika komunikasi dalam kelompok ini ditandai dengan adanya interaksi yang tidak hanya bersifat hiburan, tetapi juga sering memunculkan konflik verbal antaranggota maupun dengan pengguna lain. Dalam penelitian ini, Bastard Kalimantan dipilih sebagai fokus kajian karena memiliki intensitas komunikasi yang tinggi serta kecenderungan konflik yang lebih dominan dibandingkan kelompok Litmatch lainnya di Kalimantan.

## **F. Penelitian Terdahulu**

Ada penelitian terdahulu yang membahas hal serupa, diantaranya yaitu Skripsi oleh RUDI SINURAT dengan **judul “IDENTITAS REMAJA PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL LITMATCH (STUDI KASUS PADA REMAJA DI KELURAHAN SEUKAJADI KABUPATEN OKU KECAMATAN BATURAJA TIMUR)** tahun 2022. Berdasarkan hasil Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pembentukan identitas remaja dalam penggunaan media sosial Litmatch. Informan penelitian terdiri dari remaja yang berdomisili di Kelurahan Sukajadi, Kecamatan Baturaja Timur, Kabupaten Ogan.

Komering Ulu yang dipilih untuk memberikan data terkait pengalaman, interaksi, dan ekspresi identitas mereka di platform tersebut. Penelitian ini dilakukan secara eksploratif dengan tujuan untuk memperoleh informasi yang sebanyak-banyaknya, sehingga dapat memahami identitas remaja secara menyeluruh. Identitas remaja sebagai pengguna Litmatch mencerminkan makna sosial terkait masyarakat modern yang akrab dengan teknologi canggih dan mengalami perkembangan sosial yang semakin pesat. Penelitian ini menunjukkan keterkaitan penggunaan media sosial, khususnya di kalangan remaja.

Hasil penelitian mengungkap bahwa beberapa remaja di Kelurahan Sukajadi, Kecamatan Baturaja Timur, Kabupaten Ogan Komering Ulu menggunakan media sosial Litmatch sebagai sarana untuk

mengekspresikan diri. Platform ini dianggap penting bagi generasi muda dalam memenuhi kebutuhan interaksi sosial melalui media digital. Banyak remaja di Kelurahan Sukajadi memanfaatkan aplikasi Litmatch sebagai sarana mengekspresikan diri tanpa rasa khawatir serta untuk berinteraksi dengan orang baru. Fenomena ini mendorong terbentuknya hiperrealitas di media sosial, di mana terjadi pergeseran budaya: remaja cenderung mengunggah foto-foto yang menampilkan gaya hidup idealisasi, seperti nongkrong di kafe mewah atau berbelanja di mal, yang mencerminkan realitas semu.

Skripsi oleh CHOLISHONIA NURFATMA SALSABILA dengan judul **PENGURANGAN KETIDAKPASTIAN PADA REMAJA YANG MENJALIN ROMANTIC RELATIONSHIP MELALUI APLIKASI LITMATCH** tahun 2024. Hasil penelitian diketahui bahwa terdapat perbedaan bentuk ketidakpastian yang terjadi pada tahap hubungan. Terdapat dua bentuk ketidakpastian, yaitu ketidakpastian kognitif dan tidak pastian perilaku yang di alami oleh setiap informan. Beberapa informan tidak mengalami entry phase sehingga tidak merasakan ketidakpastian pada tahap itu. Sedangkan ketidakpastian perilaku hanya di rasakan secara online melalui media sosial karena tidak adanya pertemuan antara informan dengan pasangannya.

Skripsi oleh HANA NABILA PUTRI dengan judul **STUDI FENOMENOLOGI TENTANG KETERBUKAAN DIRI PADA WANITA DEWASA AWAL PENGGUNA APLIKASI DATTING**

**ONLINE (LITMATCH)** tahun 2023. Penelitian ini menunjukkan bahwa motif keterbukaan diri wanita dewasa pengguna aplikasi kencan online dapat dipahami melalui pendekatan kualitatif dengan metode fenomenologi, yang bertujuan memperoleh informasi secara mendalam. Pada awalnya, pengguna aplikasi Litmatch mengalami hambatan dalam membuka diri karena keraguan terhadap keaslian profil lawan bicara. Namun, seiring dengan meningkatnya intensitas interaksi, mereka mulai lebih terbuka, terutama bagi mereka yang serius mencari pasangan hidup, meskipun tetap bersikap selektif dalam memilih.

#### **G. Sistematika Penulisan**

Dalam penyusunan penelitian ini, penulis menggunakan sistematika penulisan yang terbagi menjadi lima bab, masing-masing dilengkapi dengan sub- bab untuk mempermudah pemaparan materi, untuk memberikan kerangka kerja yang terstruktur.

**BAB I :** terdiri dari uraian mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, dan definisi operasional.

**BAB II :** Pada bab ini dibahas landasan teori yang relevan dengan topik penelitian. Isinya meliputi pembahasan konsep-konsep utama, teori-teori yang mendukung, serta tinjauan terhadap penelitian-penelitian terdahulu yang berkaitan dengan masalah yang diteliti.

BAB III: Menjelaskan pendekatan dan jenis penelitian yang digunakan, lokasi dan waktu pelaksanaan penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, serta metode analisis data yang dipakai peneliti untuk mengolah informasi yang diperoleh di lapangan.

BAB IV: Menyajikan temuan hasil penelitian serta analisis dan pembahasan dari data yang diperoleh.

BAB V: Berisi kesimpulan dari hasil penelitian dan saran yang dapat diberikan berdasarkan temuan penelitian.